
PHẦN I: ĐẶT VẤN ĐỀ

1. TÍNH CẤP THIẾT PHẢI TIẾN HÀNH SÁNG KIẾN

Giáo dục toàn diện mang lại lợi ích lâu dài cho học sinh, là tiêu chí giáo dục quan trọng trong thời đại mới. Vì vậy, môn học toán cùng với các môn học khác trong nhà trường Tiểu học có những vai trò góp phần rất quan trọng đào tạo nên những con người phát triển toàn diện.

Toán học là môn khoa học tự nhiên có tính logic và tính chính xác cao, nó là chìa khoá mở ra sự phát triển của các bộ môn khoa học khác. Đối với môn Toán ở tiểu học, nếu mỗi giáo viên chỉ truyền đạt, giảng giải theo các tài liệu đã có sẵn trong sách giáo khoa, trong các sách hướng dẫn và thiết kế bài dạy một cách rập khuôn, máy móc thì sẽ làm cho học sinh học tập một cách thụ động. Điều đó sẽ khiến cho việc học tập của học sinh diễn ra thật đơn điệu, tẻ nhạt và kết quả học tập không cao. Nó là một trong những nguyên nhân gây cản trở việc đào tạo các em thành những con người năng động, tự tin, sáng tạo sẵn sàng thích ứng với những đổi mới diễn ra hàng ngày.

Yêu cầu của giáo dục hiện nay đòi hỏi phải đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở bậc tiểu học theo hướng phát huy tính tích cực, chủ động sáng tạo của học sinh. Vì vậy người giáo viên phải gây được hứng thú học tập cho các em bằng cách lôi cuốn các em tham gia vào các hoạt động học tập. Trò chơi học tập là một hoạt động mà các em hứng thú nhất. Các trò chơi có nội dung toán học lí thú và bổ ích phù hợp với nhận thức của các em. Thông qua các trò chơi, các em sẽ lĩnh hội những tri thức toán học một cách dễ dàng; kiến thức sẽ được củng cố, khắc sâu một cách vững chắc, các em được thỏa sức sáng tạo, tạo cho các em niềm say mê, hứng thú trong học tập. Khi chúng ta đưa ra được các trò chơi toán học một cách thường xuyên, khoa học thì chắc chắn chất lượng dạy học môn toán sẽ ngày càng được nâng cao.

Chính vì những lý do nêu trên, cộng với những kinh nghiệm giảng dạy của bản thân trong những năm qua. Nhằm giúp học sinh khắc sâu được những kiến thức đã học, biết vận dụng vào trong đời sống thực tế hàng ngày tôi mạnh dạn chọn viết sáng kiến kinh nghiệm về: **“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh lớp 5”**.

+ Điểm mới của đề tài:

Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn Toán ở Tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, một môn học được coi là khô khan và khó khăn, thì việc đưa ra trò chơi toán học nhằm để các

*“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập
cho học sinh lớp 5”*

em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức và vận dụng những tri thức toán học để ứng dụng vào cuộc sống.

Tôi chọn đề tài nghiên cứu này nhằm giúp học sinh nắm kiến thức môn Toán ngày càng vững vàng hơn, hăng say trong các giờ học toán, nâng cao chất lượng giảng dạy và làm nền tảng vững chắc cho các lớp trên.

Điểm mới trong việc nghiên cứu và áp dụng đề tài này là sự lựa chọn các trò chơi dạy học toán phù hợp với đối tượng học sinh của lớp qua từng dạng bài, một sáng kiến mang tính mới mẻ mà từ trước tới nay ít được vận dụng hoặc có vận dụng thì cũng đang dừng lại mang tính hình thức, chưa thực sự mang lại hiệu quả cao.

2. MỤC TIÊU CỦA ĐỀ TÀI, SÁNG KIẾN:

- Góp phần đổi mới phương pháp dạy học môn toán ở Tiểu học theo phương hướng phát huy tính tích cực, chủ động và sáng tạo của học sinh, tăng cường hoạt động cá thể phối hợp với học tập giao lưu. Hình thành và rèn luyện kỹ năng vận dụng kiến thức vào thực tiễn.

- Góp phần gây hứng thú học tập môn Toán cho học sinh, một môn học được coi là khô khan, hóc búa thì việc đưa ra các trò chơi Toán học nhằm mục đích để các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó.

3. THỜI GIAN, ĐỐI TƯỢNG , PHẠM VI NGHIÊN CỨU

3.1. Thời gian: Ngày sáng kiến được áp dụng lần đầu: Tháng 9 năm 2023

3.2. Đối tượng: Giáo viên - Học sinh lớp 5

3.3. Phạm vi nghiên cứu : Học sinh lớp 5A trường Tiểu học Cam Thượng

PHẦN II. PHÂN NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN

1. HIỆN TRẠNG VẤN ĐỀ

Trong quá trình thực hiện nội dung và chương trình sách giáo khoa mới đã nhiều năm, song việc hình thành các phương pháp giảng dạy phù hợp với nội dung chương trình sách giáo khoa, phù hợp với các đối tượng học sinh vẫn còn nhiều khó khăn, học sinh còn thụ động, chưa thực sự đáp ứng được các yêu cầu mà sách giáo khoa mới đã định ra, chưa thích ứng cách học theo sách giáo khoa mới.

Trên thực tế, trong các giờ toán học, học sinh tiếp thu còn thụ động, nhất là những học sinh ngại phát biểu, tiếp thu chậm. Cuối tiết học, học sinh thường uể oải, ít tập trung chú ý vào bài vì đặc điểm của học sinh tiểu học là: “Dễ nhớ, mau quên, chóng chán”. Học sinh thường hiếu động hơn khi hoạt động bằng tay, thích được sử dụng đồ dùng trực quan.

Qua tìm hiểu một số đồng nghiệp ở trường, tìm hiểu học sinh, tài liệu tham khảo. Tôi nhận thấy đa số giáo viên chưa vận dụng được việc đưa các trò chơi học toán vào giảng dạy hoặc có đưa trò chơi học toán vào giờ học cũng chỉ trong những giờ thao giảng. Sở dĩ có tình trạng trên là do giáo viên chưa hiểu hết được tác dụng của trò chơi trong giờ học toán. Một số giáo viên thì nghĩ việc tổ chức các trò chơi sẽ mất thời gian... vì vậy mà giờ học toán còn khô khan, học sinh còn thụ động trong học tập, một số học sinh yếu kém còn ngại học toán, đến giờ học toán các em không hứng thú dẫn đến kết quả học tập không cao.

Năm học 2023 - 2024 tôi được phân công giảng dạy lớp 5A. Tổng số học sinh của lớp là 43 em, có 20 em nữ. Ngay từ đầu năm học mới, sau khi nhận lớp tôi đã bắt tay ngay vào khảo sát, tìm hiểu về tình hình và chất lượng học tập học sinh.

Kết quả khảo sát môn Toán đầu năm học như sau:

Thời điểm KS	TSHS	Giỏi (Điểm 9 - 10)		Khá (Điểm 7- 8)		Trung bình (Điểm 5- 6)		Yếu (Điểm 1- 4)	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Đầu năm học (Tháng 9/2023)	43	8	18,6%	10	23,3%	21	48,8%	4	9,3%

Qua kết quả trên, tôi nhận thấy rằng: Chất lượng học tập của các em còn thấp, số lượng học sinh khá giỏi ít, số học sinh yếu còn chiếm tỷ lệ khá cao.

*“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập
cho học sinh lớp 5”*

Trong giờ học các em học còn uể oải, nắm kiến thức còn chậm khiến giáo viên phải mất nhiều thời gian.

Từ thực trạng trên, để công việc đạt hiệu quả tốt hơn, giúp các em có hứng thú trong học tập, nâng cao chất lượng giáo dục trong nhà trường. Tôi đã mạnh dạn cải tiến nội dung, phương pháp trong giảng dạy, đưa những kiến thức được coi là khô khan của môn toán thành những trò chơi học tập nhằm mục đích giúp các em học mà chơi, chơi mà học. Trò chơi toán học không những chỉ giúp các em lĩnh hội được tri thức mà còn giúp các em củng cố và khắc sâu các tri thức đó. Vì vậy tôi nhận thấy rằng đưa trò chơi vào giờ học toán ở tiểu học là cần thiết, nhất là trong giờ học toán của lớp 5.

2. GIẢI PHÁP THỰC HIỆN SÁNG KIẾN ĐỂ GIẢI QUYẾT VẤN ĐỀ:

2.1. NHỮNG NGUYÊN TẮC KHI THIẾT KẾ TRÒ CHƠI TOÁN HỌC.

Để trò chơi góp phần mang lại hiệu quả cao trong giờ học, khi tổ chức và thiết kế trò chơi phải đảm bảo những nguyên tắc sau:

2.1.1. Thiết kế trò chơi toán học sao cho vừa sức, dễ thực hiện:

Tổ chức trò chơi học tập để dạy môn toán nói chung và môn toán lớp 5 nói riêng, chúng ta phải dựa vào nội dung bài học, điều kiện thời gian trong mỗi tiết học cụ thể để đưa ra các trò chơi cho phù hợp. Song muốn tổ chức được trò chơi trong dạy toán có hiệu quả cao thì đòi hỏi người giáo viên phải có kế hoạch chuẩn bị chu đáo, tỉ mỉ, cẩn kẽ và đảm bảo các yêu cầu sau:

- + Trò chơi phải nhằm mục đích củng cố, khắc sâu nội dung bài học.
- + Trò chơi phải giúp học sinh rèn luyện kỹ năng toán học, phát huy trí tuệ, óc phân tích, tư duy sáng tạo.
- + Trò chơi phải gần gũi, sát thực, với tâm sinh lí học sinh lớp 5, phù hợp với khả năng người hướng dẫn, sự chuẩn bị của GV và cơ sở vật chất của nhà trường.
- + Hình thức tổ chức trò chơi phải có sức hấp dẫn, thu hút được sự chú ý, tham gia của học sinh, tạo không khí vui vẻ, thoải mái.
- + Trò chơi phải được chuẩn bị chu đáo, phù hợp với quỹ thời gian.

2.1.2. Nguyên tắc khai thác và thực hành:

- Sử dụng triệt để yêu cầu, nội dung kiến thức cơ bản cũng như đồ dùng, phương tiện sẵn có của môn học (thư viện, đồ dùng của giáo viên, học sinh....).
- Các đồ dùng tự làm của giáo viên khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu: Bìa, vỏ hộp bánh kẹo, vỏ chai nước, mẫu gỗ) nhưng phải đảm bảo tính khoa học, tính giáo dục, tính thẩm mỹ nhưng ít tốn kém.

2.2. CẤU TRÚC CỦA TRÒ CHƠI TOÁN HỌC

- + Tên trò chơi

“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh lớp 5”

+ Mục đích: Nêu rõ mục đích của trò chơi nhằm ôn luyện, củng cố kiến thức, kỹ năng nào. Mục đích trò chơi sẽ quy định hành động trò chơi được thiết kế trong trò chơi.

+ Đồ dùng, trò chơi: Mô tả đồ dùng, đồ chơi được sử dụng trong Trò chơi học tập.

+ Nêu lên luật chơi: Chỉ rõ quy tắc của hành động chơi quy định đối với người chơi, quy định thắng thua của trò chơi.

+ Số người tham gia chơi: Cần chỉ rõ số người tham gia trò chơi.

+ Nêu lên cách chơi

+ Nếu cần thiết cho HS chơi thử.

+ Phần thưởng cho đội thắng, phạt đội thua như thế nào?...

2.3. QUY TRÌNH TỔ CHỨC TRÒ CHƠI.

Thời gian tiến hành: thường từ 3 - 5 phút .

- Đầu tiên là giới thiệu trò chơi:

+ Nêu tên trò chơi

+ Hướng dẫn cách chơi bằng cách vừa mô tả vừa thực hành, nêu rõ luật chơi.

- Chơi thật

- Nhận xét kết quả chơi, thái độ của người tham dự, giáo viên có thể nêu thêm những tri thức được học tập qua trò chơi, những sai lầm cần tránh.

- Thưởng - phạt: Phân minh, đúng luật chơi, sao cho người chơi chấp nhận thoải mái và tự giác làm trò chơi thêm hấp dẫn, kích thích học tập của học sinh. Phạt những học sinh phạm luật chơi bằng những hình thức đơn giản, vui (như chào các bạn thắng cuộc, hát một bài, nhảy lò cò...tuyệt đối GV không được phê bình hoặc nói nặng lời mà phải luôn động viên các em.

2.4. MỘT SỐ TRÒ CHƠI LỚP 5.

2.4.1. Chương trình toán lớp 5 : được chia thành 4 mạch kiến thức .

- Số học : phân số, số thập phân.

- Đại lượng : Đo khối lượng, độ dài, diện tích, thể tích, thời gian.

- Giải toán : tổng (hiệu)- tỉ, tỉ lệ , tỉ số phần trăm, chuyển động đều.

- Hình học :hình tam giác, hình thang, hình tròn, hình hộp chữ nhật, hình lập phương.

2.4.2. Giới thiệu một số trò chơi nhằm gây hứng thú học tập trong môn Toán lớp 5:

* **Trò chơi 1: Gọi thuyền (Áp dụng cho các tiết học: Số thập phân; Đọc, viết số thập phân)**

Mục đích: Nắm vững cách đọc, cách viết, cấu tạo số thập phân.

Chuẩn bị: GV chuẩn bị cho mỗi đội 10 tờ giấy khổ A₄ để trắng, 5 bút dạ. GV phát cho mỗi em 2 tờ giấy và 1 bút dạ (chuẩn bị vào 1 tờ, ghi cách đọc của đội bạn vào 1 tờ). Mỗi đội 5 em học sinh lên bảng đứng thành 1 hàng. Hai đội “bốc thăm” giành quyền đọc trước.

Thời gian chơi: 3 - 5 phút

Cách chơi: GV cho hai đội chuẩn bị 2 phút, 5 em sẽ bàn nhau và mỗi em viết sẵn một số thập phân bất kỳ vào một mặt của tờ giấy (viết to để ở dưới lớp cũng nhìn thấy rõ; ghi cách đọc ở trên bằng chữ nhỏ, khi cầm giơ lên đối phương không nhìn thấy). Mặt còn lại ghi cách đọc một số nào đó, cũng ghi cách viết ở góc trên bằng cỡ chữ nhỏ. Hết thời gian 2 phút, cô hô: + “**Lần thứ nhất bắt đầu**”

Lớp trưởng hô : *Gọi thuyền ! Gọi thuyền !*

Cả lớp : *Thuyền chở gì? Thuyền chở gì ?*

Đội được đi trước sẽ nêu cách đọc số của mình chuẩn bị (mỗi số đọc to 2 lần), đội kia phải viết lại được. Sau khi đọc đủ 5 số, thì đổi vai trò ngược lại.

+ **Lần thứ 2 :** Đội đi trước phải nhìn các số của đội kia viết rồi đọc to cho cả lớp nghe và đổi vai trò ngược lại. Sau khi 2 đội kết thúc đọc và viết, GV và cả lớp sẽ làm trọng tài để kiểm tra kết quả. Đội đọc phải giơ đáp án lên, đội viết phải giơ kết quả. Cứ mỗi ý (đọc, viết) đúng 10 điểm, đọc chậm, vấp sửa lỗi trừ đi 2 điểm. Nếu làm đáp án sai trừ 5 điểm, đội nào nhiều điểm hơn sẽ thắng cuộc và được tuyên dương trước lớp.

*** Trò chơi 2: Xếp hàng nhanh.**

(Áp dụng cho các tiết học: So sánh phân số; So sánh số thập phân,...)

Mục đích: Giúp học sinh củng cố cách so sánh và sắp xếp các số thập phân, phân số theo thứ tự từ bé đến lớn và ngược lại.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị 2 lá cờ hiệu (Cờ giấy nhỏ, 2 lá có màu khác nhau)

Học sinh mỗi đội 5 mảnh bìa (Có kích thước 10 x 15 cm) trong mỗi mảnh bìa có ghi các số thập phân, phân số lớn bé khác nhau. (mỗi đội 5 em)

Thời gian chơi: 3 phút

Cách chơi: Hai đội trưởng lên nhận bìa của tổ và phát bìa cho mỗi bạn ở đội mình. Giáo viên yêu cầu hai đội quan sát, tự so sánh các số vừa nhận trong nhóm với nhau (trong 1 phút). Khi GV hô hiệu lệnh và giơ 2 lá cờ trên 2 tay về hai phía (sang ngang) yêu cầu các em nghe, giơ bìa lên cao và xếp mỗi đội một hàng ngang, bắt đầu từ GV. Khi thầy đưa 2 lá cờ song song về phía trước các em tập hợp hàng dọc.

Giáo viên bắt đầu hô các cách khác nhau như: “Tập hợp theo thứ tự từ bé đến lớn”; “Tập hợp theo thứ tự từ lớn đến bé” sau hai ba lần thì thay đổi các biển giữa hai đội.

Ban thư ký ghi kết quả và tổng hợp điểm. Mỗi lần xếp hàng đúng thứ tự, nhanh, không ồn ào, xô lấn, làm lộn xộn, ghi 10 điểm. Xếp chậm, không thẳng hàng, mất trật tự trừ 2 điểm. Đội nào xếp sai không ghi điểm. Sau 3 phút kết thúc trò chơi đội nào nhiều điểm sẽ thắng cuộc.

*** Lưu ý :** Trò chơi này cũng có thể áp dụng các bài : Ôn tập bảng đơn vị đo độ dài, Ôn tập bảng đơn vị đo khối lượng, Bảng đơn vị đo diện tích

*** Trò chơi 3: Kết bạn** (Áp dụng cho các tiết học: Nhân một số thập phân với 10; 100; 1000; 0,1 ; 0,01; 0,001 ... Chia một số thập cho 10; 100; 1000; 0,1 ; 0,01; 0,001...)

Mục đích: Rèn luyện, củng cố kỹ năng tính nhẩm nhanh các phép tính nhân, chia các số thập phân với 10, 100, 1000... Luyện cho HS tác phong nhanh nhẹn, tinh mắt.

Chuẩn bị: Giáo viên chuẩn bị 10 đến 15 tấm bìa hình chữ nhật kích thước 10x15 cm, có dây đeo. Mỗi tấm đều ghi một phép tính hoặc kết quả tương ứng.

Ví dụ nội dung thẻ như sau:

1,55 x 10	2,571 x 1000	15,5	4,329
13,96 : 1000	2,37	90	2571
23,7 : 10	0,9 x 100	432,9 : 100	0,01396

Thời gian chơi: 3 - 5 phút.

Cách chơi: Học sinh xung phong lên rút thẻ của mình, sau đó tất cả đội tập hợp thành vòng tròn, các em đeo thẻ trước ngực, mỗi em tự quan sát số thẻ của mình và số thẻ của bạn. Tự tính nhẩm kết quả hoặc phép tính tương ứng với kết quả hoặc phép tính ghi trên thẻ của mình.

Yêu cầu cả đội nhảy lò cò, vừa hát vừa vỗ tay cùng cả lớp: “Nhảy lò cò cho cái giò nó khỏe, đi xen kẽ cho nó khỏe cái giò”. Khi giáo viên hô “Tìm bạn! tìm bạn!” các em phải nhanh chóng tìm và chạy về với bạn đeo thẻ có kết quả hoặc phép tính tương ứng với thẻ của mình. Những ai tìm đúng, tìm nhanh bạn mình nhất thì ghi được 10 điểm. Bạn nào tìm sai thì phải tự nhẩm lại để tìm đúng bạn mình. Sau một lượt giáo viên đổi thẻ lẫn lộn, sau đó cho các em tiếp tục chơi hoặc nhóm khác chơi

Trò chơi 4 : Gieo xúc sắc (*Áp dụng cho các tiết học: Hàng của số thập phân*)

- * **Mục đích:** Giúp học sinh nắm vững cấu tạo số thập phân.
- * **Chuẩn bị chơi:** Giáo viên chuẩn bị 4 con xúc sắc bằng gỗ hình lập phương trên các mặt có ghi các số trong khoảng từ : 0- 9 ; 1 bảng ghi các số thập phân.(41, 357 ; 80,926)

* **Cách chơi:**

Quản trò điều khiển

Chơi theo kiểu đồng đội, mỗi đội 4 em (2 đội thi đua). Cả lớp quan sát, khuyến khích cổ vũ. Hai đội xếp thành 2 hàng, quản trò đứng giữa và gieo xúc sắc cho các đội (*gieo xúc sắc số 5*). Các bạn ở 2 đội sẽ ghi lại giá trị của chữ số hiển thị trên xúc sắc (*5 phần trăm*). Đội nào ghi đúng và nhanh hơn sẽ được 1 bông hoa đỏ; đội ghi đúng nhưng chậm hơn sẽ nhận 1 bông hoa vàng .Sau 2 phút thì tất cả dừng bút và quản trò tổng kết cuộc thi.

Trò chơi 5 : Phản xạ nhanh (*Áp dụng các bài : Ôn tập bảng đơn vị đo độ dài, Ôn tập bảng đơn vị đo khối lượng, Bảng đơn vị đo diện tích*)

- **Mục đích :**

+ Củng cố về : *bảng đơn vị đo độ dài, bảng đơn vị đo khối lượng, bảng đơn vị đo diện tích*

+ Luyện phản xạ nhanh ở các em

- **Chuẩn bị :** Không cần chuẩn bị bất kỳ đồ dùng nào

- **Cách chơi :** Các em ngồi tại chỗ. Giáo viên nêu *bảng đơn vị đo độ dài* rồi gọi bắt đầu từ 1 em xung phong. Ví dụ em A xướng to km và chỉ nhanh vào em B bất kỳ để “truyền điện”. Lúc này em B phải nói tiếp, ví dụ hm rồi lại chỉ nhanh vào em C bất kỳ. Thế là em C phải nói tiếp dam. Nếu C nói đúng thì được chỉ vào một bạn D nào đó để “truyền điện” tiếp. Cứ làm như thế nếu bạn nào nói sai (chẳng hạn C nói “dam” truyền cho D, mà D nói trừ “dm”, tức là sai thì phải nhảy lò cò một vòng từ chỗ của mình lên bảng. Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

* **Lưu ý :**

- + *Trò chơi này không cần phải chuẩn bị đồ dùng, giáo cụ ..*
- + *Trò chơi này có thể áp dụng được vào nhiều bài .*
- + *Trò chơi này không cầu kỳ nhưng vẫn gây được không khí vui, sôi nổi, hào hứng trong giờ học cho các em.*

Trò chơi 6 : Đì chợ (*Áp dụng các bài : Ôn tập bảng đơn vị đo độ dài, Ôn tập bảng đơn vị đo khối lượng, Bảng đơn vị đo diện tích*)

- Mục đích :

+ Củng cố về : *bảng đơn vị đo độ dài, bảng đơn vị đo khối lượng, bảng đơn vị đo diện tíchViết các số đo độ dài, khối lượng , diện tích dưới dạng số thập phân...*

+ Luyện phản xạ nhanh ở các em

- **Chuẩn bị :** Các thẻ ghi các đơn vị đo khối lượng, độ dài (3500g , 28 kg , 47 dm, ...)

- **Cách chơi :** Áp dụng cho cả lớp.

Quản trò hô: Đi chợ Đi chợ....

Cả lớp : Mua gì ? Mua gì ?

Quản trò hô: Mua cá Mua cá....

Cả lớp : Mua bao nhiêu ? Mua bao nhiêu ?

Quản trò (giờ thẻ 3500 g): Máy kg Máy kg....

Bạn nào có giờ tay nhanh nhất sẽ được trả lời (3,5 kg).Sau đó lại tiếp tục như vậy.

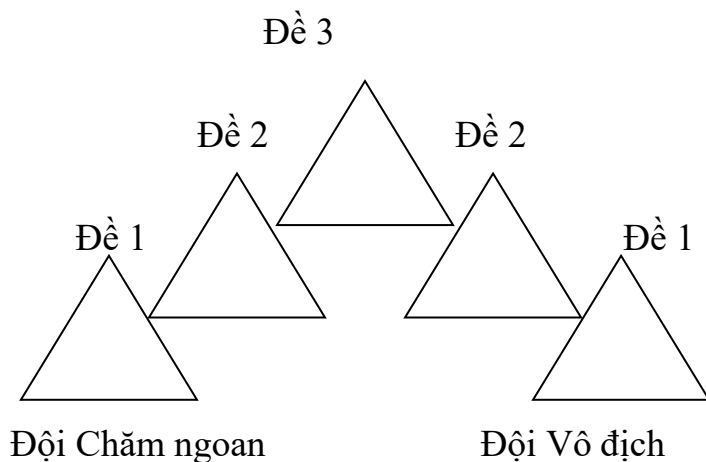
Kết thúc khen và thưởng một tràng vỗ tay cho những bạn nói đúng và nhanh.

Trò chơi 7 : Vượt chướng ngại vật. (Áp dụng các bài : Ôn về giải toán, toán tỉ lệ , toán chuyển động)

* **Mục đích:** Rèn luyện kỹ năng giải các bài toán với các mối quan hệ trực tiếp và đơn giản.

* **Chuẩn bị :** Giáo viên chuẩn bị 1 tờ giấy rô ky (hoặc bảng phụ) có vẽ hoặc dán hình tượng trưng, gắn hoa hoặc túi nhỏ để đựng đề toán mà hai đội cần giải.

Ví dụ :



Đề 1: Một ca nô đi với vận tốc 15,2 km/giờ. Tính quãng đường của ca nô đi được trong 3 giờ.

Đề 2 : Một người đi xe đạp trong 5 phút với vận tốc 12,5 km/giờ. Tính quãng đường đi được của người đó.

Đề 3: Một ô tô khởi hành từ A lúc 6 giờ 30 phút với vận tốc 54 km/giờ, đến B lúc 8 giờ 30 phút. Tính độ dài quãng đường AB

Chuẩn bị :

- Học sinh mỗi nhóm chuẩn bị 3 tờ giấy ô ly, bút, keo dán.
- Giáo viên chia lớp thành 2 đội, mỗi đội tự chọn tên đặt cho đội mình.

* Ví dụ :Chăm ngoan, Vô địch . Mỗi đội cử 3 em đại diện lên chơi. số còn lại làm cổ động viên cho đội nhà.

* **Cách chơi**: Khi quản trò có hiệu lệnh bắt đầu chơi, mỗi đội chơi lần lượt rút đề đọc, hội ý, giải và ghi nhanh kết quả vào giấy.

Các đội giải từ đề 1(từ dễ đến khó). Giải xong đề một thì dán lên “Đỉnh núi ” số 1, sau đó tiếp tục rút, đọc và giải đề 2. Nếu đội nào giải nhanh hơn có quyền rút đề 3 để giải. Trường hợp hai đội cùng giải xong đề 1 và 2 cùng lúc, thì quản trò và cả lớp kiểm tra xem hai đội đã giải đúng chưa, nếu đội nào giải chưa đúng thì không được giải đề 3 .Nếu cả hai đội giải đúng đề 1 và 2 thì cả hai đội cùng đọc và giải đề 3(quản trò đọc đề cho hai đội cùng giải). Đội nào giải đúng cả 3 đề mà xong trước thì sẽ là đội(chính phục được đỉnh cao) thắng cuộc sẽ được nhận phần thưởng kích lệ như bút chì, thước kẻ, kẹo.

* Thời gian sử dụng cho trò chơi này là 15 phút.

Trò chơi 8: Ong tìm nhụy. (*Áp dụng các bài : toán chuyển động*)

* **Mục đích**:

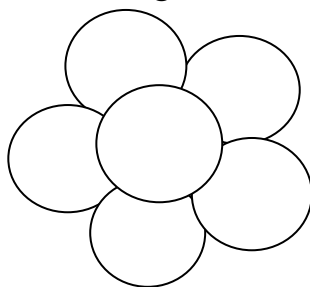
+ Giúp học sinh từ việc thực hành vận dụng kiến thức đã học để tìm ra kiến thức mới.

+ Củng cố kỹ năng giải toán.

+ Rèn tính tập thể

- **Chuẩn bị** :

+ 2 bông hoa 5 cánh, mỗi bông một màu .



+ 10 phiếu cho các chú Ong trên mình ghi các bài toán.

*“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập
cho học sinh lớp 5”*

Phiếu 1 : Một ô tô đi trong 4 giờ , mỗi giờ đi được 48 km. Tính quãng đường đi được của ô tô ?

Phiếu 2 : Một xe máy mỗi giờ đi được 12 km. Tính quãng đường đi được của xe máy trong 2 giờ ?

Phiếu 3 : Một ô tô đi trong 3 giờ. Tính quãng đường đi được của ô tô biết mỗi giờ ô tô đi được 53 km?

.....

+ Phần màu

- **Cách chơi :**

+ Chia lớp thành 2 đội, mỗi đội cử 5 em đại diện là 5 chú ong.

+ Giáo viên chia bảng làm 2, gắn mỗi bên bảng một bông hoa và 5 chú Ong giới thiệu trò chơi.

Cô có 2 bông hoa trên những cánh hoa là các bài toán chỉ quãng đường về tổ của các chú Ong. Nhiệm vụ các chú Ong giải các bài toán để bay về tổ của mình. (các con chỉ ghi phép tính và kết quả)

- 2 đội xếp thành hàng. Khi nghe hiệu lệnh “bắt đầu” thì lần lượt từng bạn lên ghi các phép tính với kết quả lên các cánh hoa. Bạn thứ nhất ghi xong trao phần cho bạn thứ 2, cứ như vậy cho đến khi hết . Sau đó ghi cách tính vào nhụy hoa. Trong vòng 2 phút, đội nào làm đúng và nhanh hơn là đội chiến thắng.

* Lưu ý : Sau khi học sinh chơi xong, Giáo viên chấm và hỏi thêm một số câu hỏi sau để khắc sâu bài học.

+ Các chú ong tìm quãng đường về tổ bằng cách nào? (Lấy quãng đường 1 giờ đi được nhân với thời gian)

+ Muốn tính quãng đường ta làm thế nào?

Trò chơi 9 : Bắn đưa thư (*Áp dụng cho các tiết học: Diện tích hình bình hành, Diện tích hình thang, Hình vuông, Hình hộp chữ nhật, Hình lập phương, Ôn tập về hình học cuối năm....*)

Mục đích: Giúp học sinh nhớ lâu các công thức tính chu vi, diện tích các hình chữ nhật, hình vuông, hình bình hành, hình thoi... Từ đó vận dụng linh hoạt, kết hợp với kỹ năng tính nhẩm để tính chu vi, diện tích của hình với số đo cho trước ... Phát triển khả năng diễn đạt rõ ràng, mạch lạc.

Kết hợp với thói quen nói “cảm ơn” khi người khác giúp một việc gì đó .

Chuẩn bị: + Một số thẻ các hình đã học : hình tam giác, hình vuông , hình chữ nhật , hình tròn

“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh lớp 5”

+ Một tấm các đeo ở ngực ghi “Nhân viên bưu điện”.

+ Một số phong bì có ghi các câu thơ, đồng dao ...

<i>“ Muốn tính diện tích hình này Đáy lớn, đáy bé ta mang cộng vào Rồi đem nhân với chiều cao Chia đôi lấy nửa thế nào cũng ra.”</i>	<i>“ Muốn tìm diện tích thì ta Lấy cạnh nhân cạnh là ra khó gì? Còn muốn tìm được chu vi Ta lấy cạnh nhân bốn kiểu gì cũng ra.”...</i>
--	--

*“Diện tích hình này hình gì ?
Lấy dài nhân rộng tức thì ra ngay.
Chu vi hình này dễ thay.
Lấy dài cộng rộng nhân hai là thành.”*

<i>“Ve vè vè vè Nghe vè tôi tính Diện tích xung quanh Một mặt nhân bốn Diện tích toàn phần “Loa ...loaloa ... loa Tổ là số Pi Ba phẩy mười bốn Đem nhân đường kính Thì ra chu vi</i>	<i>Một mặt nhân sáu Một mặt nhân cạnh Là tính thể tích Các bạn có biết Tôi là hình gì?” Nếu lấy bán kính Nhân với bán kính Rồi nhân với tôi Thì ra diện tích.”</i>
--	--

Cách chơi:

+ Gọi 1 số em lên bảng chơi giáo viên phát cho mỗi em 1 thẻ hình.

Một em đóng vai “Bác đưa thư” ngực đeo “Nhân viên Bưu điện” tay cầm tập phong bì.

+ Bác đưa thư mở một phong bì hát: “*Kính coong ... Kính coong ...*

Diện tích hình này hình gì ?

.....

Lấy dài cộng rộng nhân hai là thành.

Thư của nhà ai đây ?”

Khi đọc đến câu cuối cùng bạn cầm thẻ hình tương ứng nói to “ Thư nhà cháu” thì đồng thời em đó giơ thẻ hình của mình lên cho cả lớp xem. Lúc này nhiệm vụ của “ Bác đưa thư” đưa lá thư giao cho chủ nhà. Chủ nhà nhận thư và nói lời “cảm ơn”. Cứ như vậy , “Bác đưa thư” lại tiếp tục đưa thư cho các nhà.

*“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập
cho học sinh lớp 5”*

2.5.THỰC NGHIỆM SƯ PHẠM.

2.5.1. Mục đích của việc thực nghiệm

- Thông qua trò chơi học sinh hứng thú học tập hơn, tiếp thu bài học nhanh hơn, khắc sâu được kiến thức đã học, làm cho giờ học trở nên nhẹ nhàng, thoải mái.

- Vì thế kết quả học tập của học sinh nâng lên rõ rệt.

2.5.2. Giáo án minh họa:

Họ và tên: *Nguyễn Thị Thương Hiền*

Trường : Tiểu học Cam Thượng.

Toán

Tiết 132: QUẢNG ĐƯỜNG

I. YÊU CẦU CẦN ĐẠT

- Biết tính quãng đường đi được của một chuyển động đều. HS vận dụng kiến thức vào làm các bài tập theo yêu cầu. HS làm bài 1, bài 2.

- Năng tự chủ và tự học, năng lực giao tiếp và hợp tác, năng lực giải quyết vấn đề và sáng tạo.

+ Năng lực tư duy và lập luận toán học, năng lực mô hình hoá toán học, năng lực giải quyết vấn đề toán học, năng lực giao tiếp toán học, năng lực sử dụng công cụ và phương tiện toán học.

- Chăm chỉ, trung thực, có trách nhiệm với toán học và cẩn thận khi làm bài, yêu thích môn học.

II. ĐỒ DÙNG DẠY HỌC

- Giáo viên: Bảng phụ

- Học sinh: Vở, SGK

2. Phương pháp và kĩ thuật dạy học

- Phương pháp vấn đáp, động não, quan sát, thực hành, trò chơi học tập.

- Kĩ thuật đặt câu hỏi, trình bày một phút, động não

III. CÁC HOẠT ĐỘNG DẠY HỌC CHỦ YẾU

Hoạt động GV	Hoạt động HS
1. Hoạt động mở đầu:(5phút)	
- Cho HS chơi <i>Trò chơi 8 "Ông tìm nhụy"</i> (trong phần giới thiệu các trò chơi) - GV nhận xét trò chơi	- HS chơi trò chơi - HS nghe
2.Hoạt động hình thành kiến thức mới:(15 phút)	

“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh lớp 5”

<i>*Mục tiêu:</i> Biết tính quãng đường đi được của một chuyển động đều. <i>*Cách tiến hành:</i>	
<i>Hình thành cách tính quãng đường.</i> * Bài toán 1: <i>Dựa vào trò chơi hỏi học sinh:</i> - <i>Quãng đường ô tô , xe máy, xe đạp đi trong 1 đơn vị thời gian được gọi là gì ?</i> GV đưa các đề toán các con vừa làm trong trò chơi : <i>Phiếu 1 : Một ô tô đi trong 4 giờ , mỗi giờ đi được 48 km. Tính quãng đường đi được của ô tô ?</i> <i>Phiếu 2 : Một xe máy mỗi giờ đi được 12 km. Tính quãng đường đi được của xe máy trong 2 giờ ?</i> <i>Phiếu 3 : Một ô tô đi trong 3 giờ. Tính quãng đường đi được của ô tô biết mỗi giờ ô tô đi được 53 km?</i> Cô thay cụm từ “ Mỗi giờ đi được” bằng “ vận tốc” - GV cho HS nêu cách tính quãng đường đi được của ô tô, xe máy. Quy tắc - GV ghi bảng: $S = v \times t$ * Bài toán 2: - Gọi HS đọc đề toán - Cho HS chia sẻ theo câu hỏi: + Muốn tính quãng đường người đi xe đạp ta làm ntn? + Tính theo đơn vị nào? + Thời gian phải tính theo đơn vị nào mới phù hợp? - Lưu ý hs: Có thể viết: 2 giờ 30 phút =	HS nêu: <i>Quãng đường ô tô , xe máy, xe đạp đi trong 1 đơn vị thời gian được gọi là vận tốc .</i> - HS đọc đề toán sau khi đã thay . - HS thảo luận theo cặp, nêu kết luận. - Lấy quãng đường ô tô đi được trong 1giờ (hay vận tốc ô tô nhân với thời gian đi. - Lấy vận tốc nhân với thời gian.

“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh lớp 5”

$\frac{5}{2}$ giờ Quãng đường người đi xe đạp đi được là: $12 \times \frac{5}{2} = 30 \text{ (km)}$	- 2 HS nêu. - 1 HS đọc. - HS làm bài vào nháp 1 HS lên bảng giải - HS(M3,4)có thể làm 2 cách: + Vận tốc nhân với thời gian. + Vận tốc của xe đạp tính theo km/giờ. + Thời gian phải tính theo đơn vị giờ. Giải Đổi: 2giờ 30 phút = 2,5 giờ Quãng đường người đó đi được là: $12 \times 2,5 = 30 \text{ (km)}$ Đ/S: 30 km
3. HĐ luyện tập, thực hành: (15 phút) <i>*Mục tiêu:</i> - HS vận dụng kiến thức vào làm các bài tập theo yêu cầu.- HS làm bài 1, bài 2. <i>*Cách tiến hành: Cho HS chơi <u>Trò chơi 7</u> : Vượt chướng ngại vật.</i> <i>(trong phần giới thiệu các trò chơi)</i>	
<u>Bài 1</u> : Một ca nô đi với vận tốc 15,2 km/giờ. Tính quãng đường của ca nô đi được trong 3 giờ. <u>Bài 2</u> : Một người đi xe đạp trong 5 phút với vận tốc 12,5 km/giờ. Tính quãng đường đi được của người đó. <u>Bài 3</u> : Một ô tô khởi hành từ A lúc 6 giờ 30 phút với vận tốc 54 km/giờ, đến B lúc 8 giờ 30 phút. Tính độ dài quãng đường AB	* Thời gian sử dụng cho trò chơi này là 15 phút.

4. Hoạt động vận dụng, trải nghiệm:(3 phút)	
- Cho HS vận dụng kiến thức làm bài sau: <i>Một người đi bộ với vận tốc 5km/giờ. Tính quãng đường người đó đi được trong 6 phút.</i>	- HS giải:Giải $6 \text{ phút} = 0,1 \text{ giờ}$ Quãng đường người đó đi trong 6 phút $5 \times 0,1 = 0,5(\text{km})$ Đáp số: 0,5km
- Chia sẻ với mọi người cách tính quãng đường của chuyển động khi biết vận tốc và thời gian.	- HS nghe và thực hiện

Điều chỉnh bổ sung

3. KẾT QUẢ SAU KHI ÁP DỤNG SÁNG KIẾN TẠI ĐƠN VỊ

- Thông qua các trò chơi, quan hệ giữa giáo viên và học sinh không còn khoảng cách (vì nhiều lúc giáo viên cũng tham gia cùng chơi với học sinh). Tình cảm bạn bè giữa học sinh với học sinh ngày càng gần gũi, gắn bó hơn. Những giờ học thoải mái, sôi nổi, hiệu quả ngày càng tăng. Chất lượng học tập của các em ngày được nâng lên, hạn chế tình trạng học sinh tiếp thu kiến thức một cách thụ động, trong giờ học không còn hiện tượng học sinh ngủ gật, uể oải hay mất tập trung trong học tập. Không những thế mà còn giúp học sinh nhút nhát, cá biệt hòa mình vào tập thể. Số lượng học sinh yêu thích môn toán ngày một tăng lên.

Tôi nhận thấy rằng khi đưa các trò chơi vào các tiết học toán không những giúp các em khắc sâu kiến thức mà còn giúp các em phát triển được nhiều phẩm chất đạo đức như tình đoàn kết, thân ái, tính trung thực, tinh thần trách nhiệm. Kết quả của những lần khảo sát đã nói lên được điều đó:

Thời điểm KS	TSHS	Giỏi (Điểm 9 -10)		Khá (Điểm 7- 8)		Trung bình (Điểm 5- 6)		Yếu (Điểm 1- 4)	
		SL	%	SL	%	SL	%	SL	%
Đầu năm học (Tháng 9/2023)	43	8	18,6%	10	23,3%	21	48,8%	4	9,3%
Cuối HKI (Tháng 1/2024)	43	19	44,2	11	25,6	10	23,3	3	6,9
Giữa HKII (Tháng 3/2024)	43	21	48,8	14	32,6	7	16,3	1	2,3

“Tổ chức một số trò chơi toán học nhằm gây hứng thú học tập cho học sinh lớp 5”

Qua kết quả đạt được như trên, tôi thấy vào đợt khảo sát giữa HKII thì số học sinh yếu đã không còn, số học sinh khá giỏi tăng rõ rệt. So với những lần khảo sát trước thì kết quả trên là rất đáng mừng. Điều đó cho thấy những cố gắng đổi mới trong phương pháp dạy học của tôi đã có kết rất tốt.

4.HIỆU QUẢ CỦA SÁNG KIẾN KINH NGHIỆM:

4.1 .Hiệu quả về khoa học:

Tổ chức tốt trò chơi học tập không chỉ làm cho các em hứng thú hơn trong học tập mà còn giúp các em tự tin hơn, có được cơ hội tự khẳng định mình và tự đánh giá nhau trong học tập.

4.2.Hiệu quả về kinh tế:

So với các năm học trước, giáo viên không phải phô tô phiếu bài tập không tốn kém về kinh tế, tiết kiệm được tiền:

Các đồ dùng tự làm , khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu : Bìa, vỏ hộp bánh kẹo, vỏ chai nước, mẫu gỗ) nên chi phí thấp.

Đồ dùng tái sử dụng cho nhiều trò chơi trong nhiều môn học.

4.3.Hiệu quả về xã hội:

Biện pháp đáp ứng được yêu cầu đổi mới dạy học và ngành đang thực hiện tại các cơ sở giáo dục; phù hợp với đối tượng học sinh lớp 5. Phụ huynh hài lòng và yên tâm hơn về sự tiến bộ đó so với đầu năm học của con em mình. Đặc biệt, việc chơi các trò chơi kết nối với thực tế cuộc sống làm cho các em hứng thú và gần gũi với thầy cô, tình cảm thầy trò ngày càng trở nên thân thiện.

5. TÍNH KHẢ THI:

Sáng kiến áp dụng có hiệu quả tại lớp mình, bản thân tôi nhận thấy Sáng kiến này có thể áp dụng rộng rãi cho tất cả những lớp 5 ở trong trường. Đồng thời hy vọng phạm vi áp dụng của nó sẽ được rộng rãi hơn.

6.THỜI GIAN THỰC HIỆN ĐỀ TÀI SÁNG KIẾN:

Từ tháng 9 năm 2023 đến tháng 4 năm 2023

7.KINH PHÍ THỰC HIỆN ĐỀ TÀI SÁNG KIẾN:

Các đồ dùng tự làm , khai thác từ những vật liệu gần gũi xung quanh (Từ các phế liệu : Bìa, vỏ hộp bánh kẹo, vỏ chai nước, mẫu gỗ) nên chi phí thấp.

PHẦN III: KHUYẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT

1. Đối với giáo viên trực tiếp giảng dạy:

+ Không ngừng đổi mới phương pháp dạy học theo hướng tích cực, lấy học sinh làm trung tâm.

+ Đầu tư nhiều hơn nữa thời gian trong việc nghiên cứu từng bài dạy, lựa chọn phương pháp, hình thức tổ chức dạy học, nên áp dụng trò chơi phù hợp cho từng nội dung bài học.

+ Muốn tổ chức các trò chơi học tập đạt hiệu quả thì người GV phải chuẩn bị thật cụ thể và chi tiết từ việc tìm trò chơi, chuẩn bị các vật dụng cần thiết phục vụ cho trò chơi, hình thức thưởng - phạt và quan trọng là phải xác định được tác dụng của trò chơi.

2. Đối với các cấp quản lý GD:

+ Tiếp tục tổ chức các lớp tập huấn về đổi mới phương pháp dạy học cho đội ngũ giáo viên.

+ Nên tạo điều kiện cho GV các trường, cụm chuyên môn giao lưu, sinh hoạt chuyên môn với nhau từ đó giúp giáo viên có cơ hội học tập, trao đổi kinh nghiệm lẫn nhau.

+ Các cấp quản lý giáo dục nên động viên, khuyến khích giáo viên có những sáng kiến, đề tài mang tính sáng tạo góp phần nâng cao chất lượng giáo dục.

Trên đây là một số kinh nghiệm của bản thân tôi trong việc đổi mới phương pháp dạy – học môn Toán ở lớp Năm nhằm nâng cao chất lượng học tập của học sinh ở môn học này mà tôi đã áp dụng trong những năm học qua ở các lớp do tôi phụ trách. Chắc chắn rằng trong đề tài này sẽ còn những thiếu sót. Tôi kính mong lãnh đạo các cấp và các đồng nghiệp đóng góp ý kiến bổ sung để đề tài của tôi được hoàn thiện hơn.

Tôi xin cam đoan sáng kiến trên là do tôi viết, không sao chép của người khác. Nếu không đúng sự thật tôi xin hoàn toàn chịu trách nhiệm

Tôi xin chân thành cảm ơn những ý kiến đóng góp của các đồng nghiệp!

Cam Thuận, ngày 19 tháng 4 năm 2024

XÁC NHẬN CỦA CƠ QUAN

(Ký tên, đóng dấu)

Người viết

Nguyễn Thị Thương Hiền

MỤC LỤC

Tiêu đề	Trang
PHẦN I. ĐẶT VẤN ĐỀ	1
1. Tính cấp thiết phải tiến hành sáng kiến	1
2. Mục tiêu của đề tài, sáng kiến	2
3. Thời gian, đối tượng, phạm vi nghiên cứu	2
PHẦN II. NỘI DUNG CỦA SÁNG KIẾN	3
1. Hiện trạng vấn đề	3
2. Giải pháp thực hiện sáng kiến để giải quyết vấn đề	4
2.1. Những nguyên tắc khi thiết kế trò chơi toán học	4
2.2. Cấu trúc của trò chơi toán học	4
2.3. Quy trình tổ chức trò chơi	5
2.4. Một số trò chơi lớp 5	5
2.5. Thực nghiệm sư phạm	13
3. Kết quả sau khi áp dụng sáng kiến tại đơn vị	16
4. Hiệu quả của sáng kiến kinh nghiệm	17
4.1. Hiệu quả về khoa học	17
4.2. Hiệu quả về kinh tế	17
4.3. Hiệu quả về xã hội	17
5. Tính khả thi	17
6. Thời gian thực hiện đề tài sáng kiến	17
7. Kinh phí thực hiện đề tài sáng kiến	17
PHẦN III. KHUYẾN NGHỊ VÀ ĐỀ XUẤT	18
1. Đối với giáo viên trực tiếp giảng dạy	18
2. Đối với các cấp quản lý GD	18